# Q24 MODE D'EMPLOI

## CONTENU DU CARTON

Le carton devrait contenir un pupitre Q24 et ce mode d'emploi.

## CONNECTION DE TENSION ET ALLUMAGE

La Q24 a besoin d'une tension d'alimentation de +18V DC à 800mA. On peut la fournir au moyen d'une bloc d'alimentation (PSU) de LightProcessor ou au moyen de certaines sortes de blocs de puissance, tels que le QPack de LightProcessor. Voyez le chapitre CONNECTIONS plus loin dans ce manuel.

Il est possible que les sélecteurs ont été bougés durant le transport. Assurez-vous donc qu'ils se trouvent comme suit:-

Desk On/DBO = Desk On.
Blind n'est pas en vigueur.
Program/Run/Modify = Run.

La Q24 n'a pas de sélecteur on/off. Quand la Q24 est branché, le voyant rouge 'Desk On' est allumé.

## POTENTIOMETRES MASTER

Le potentiomètre GRAND MASTER contrôle l'ensemble des deux préparations.

Quand on fait défiler une séquence, le potentiomètre CHASE MASTER contrôle le niveau général de lumière de la séquence.

Le potentiomètre FLASH MASTER contrôle l'ensemble des pleins-feux de canaux, de scènes et de solos.

Les potentiomètres MASTER A et MASTER B ont la possibilité de déterminer la vitesse de gradation entre les deux préparations (voir plus loin) et ils contrôlent le niveau général de sortie des préparations A et B.

Il est l'habitude d'inverser le sens de fonctionnement du potentiomètre MASTER B, afin de rendre plus doux et plus facile le fondu enchainé entre les préparations A et B. Il est toutefois possible de le positionner dans le même sens que le A. (Voyez le paragraphe Options).

## FONCTIONNEMENT MANUEL

Postionnez le GRAND MASTER et le MASTER A à 100% - le MASTER B à 0 (absolu ou inversé). Positionnez les potentiomètres de la préparation A comme désiré. La position collective des potentiomètres s'appelle une présélection. Si vous bougez les potentiomètres, vous verrez les changements de niveaux dans les voyants en haut du pupitre et dans chaque lampe branchée. Composez une autre présélection, utilisant les potentiomètres de la préparation B. Comme vous réduisez le niveau du MASTER A, le niveau de sortie des canaux de la préparation A réduit aussi. Comme vous augmentez le niveau du Master B, le niveau des canaux de la préparation B augmente aussi.

## FONDU ENCHAINE

Les MASTERS A et B sont connectés à une minuterie interne qui permet un fondu enchaîné à vitesse reglée indépendamment de la vitesse du mouvement des potentiomètres. Pour utiliser cette fonction, tout d'abord positionnez le sélecteur rotatif en position 'P'. Puis sélectionnez la vitesse de fondu désirée au moyen du sélecteur rotatif RATE et mémorisez-la en appuyant sur le bouton FADE/CHASE. La position minimum (à gauche) produit le temps de fondu le plus long, à peu près 35 secondes.

## DBO (desk blackout ou noir sec)

Cette position allume ou éteint l'ensemble des voies de la console. Le voyant rouge flashe durant cette opération.

## BOUTONS 'FLASH'

Une pression d'un bouton 'flash' rappelle le canal ... 100%, ou au niveau déterminéé par le FLASH MASTER.

Si l'on a sélectionné 'Solo', une pression d'un bouton 'flash' rappelle le canal choisi en plein-feu ou à la limite déterminé par le FLASH MASTER, tandis que tous les autres sont éteints.

On peut utiliser les boutons 'flash' pour rappeler les scènes. Voyez le chapitre OPTIONS.

## SCENES
La Q24 peut mémoriser 240 scènes de n'importe quelle combinaison de 24 canaux et leurs niveaux associés. Les scénes sont mémorisées en 10 pages de mémoires. Chaque page contient 24 mémoires et lorsque la Q24 est en mode scène, vous avez accès à chaque scène au moyen des potentiomètres de la préparation B (sub-masters) ou des boutons flash.

## TEMPS DE FONDU
Les sub-masters sont connectés à une minuterie interne qui détermine le temps de montée et de descente de chaque scène. On choisit ces temps durant la programmation de la scène. Ils sont programmables entre 0 et approximativement 50 secondes.

| PROGRAMMATION D'UNE SCENE | | |
|---|---|---|
| 1 | Sélectionnez PROGRAM | Les voyants SCENE et CHASE flashent. |
| 2 | Appuyez sur SCENE | et le voyant CHASE s'éteint. |
| 3 | Positionnez les potentiomètres de la préparation A comme désiré. | |
| 4 | Sélectionnez la page où vous voulez mémoriser la scène. | |
| 5 | Appuyez sur le bouton flash où vous voulez mémoriser la scène. | |
| 6 | Sélectionnez un temps de montée au moyen du bouton rotatif RATE et appuyez sur FADE/CHASE. | Vous pouvez ignorer ce pas si vous ne voulez pas un temps de montée. |
| 7 | Sélectionnez un temps de descente au moyen du bouton rotatif RATE et appuyez sur FADE/CHASE | Vous pouvez ignorer ce pas si vous ne voulez pas un temps de descente. |
| 8 | Sélectionnez RUN | |

| MODIFICATION D'UNE SCENE | | |
|---|---|---|
| 1 | Sélectionnez MODIFY | |
| 2 | Appuyez sur SCENE | |
| 3 | Sélectionnez une page et un bouton flash. | La scène apparaît dans les voyants. |
| 4 | Ajustez les niveaux des canaux | Ajoutez de nouveaux canaux ou changez le niveau des canaux existants en déplaçant le potentiomètre au niveau précédent pour prendre contrôle du niveau. |
| 5 | Re-sélectionnez le temps de montée. | Le temps précédent est annulé durant modification. |
| 6 | Re-sélectionnez le temps de descente | Le temps précédent est annulé durant modification. |
| 7 | Sélectionnez RUN | |

## BLIND

D'habitude on utilisera le sélecteur BLIND en conjonction avec PROGRAM/RUN/MODIFY. Il vous permet d'utiliser la Q24 sans changement à l'effet qui sort à cette fois. On l'utilise le plus souvent pour modifier une scène ou pour éteindre un canal en cas d'une lampe défectueux.

Tous les programmes ou modifications doivent être effectués à partir de la préparation A qui reste une préparation à part. Mais si l'on utilise BLIND, la sortie du jeu A est bloquée durant la préparation d'un programme ou lors d'une modification. Quand on quitte le mode PROGRAM/RUN/MODIFY, la sortie A est reconnectée. Souvenez-vous de désélectionnez BLIND après l'usage.

## SUB MASTERS

Tandis qu' en mode manuel les potentiomètres de la préparation B contrôlent le niveau des canaux individuels, en mode scène ils fonctionnent comme sub-masters et rappellent les scènes préprogrammées. On peut rappeler six scènes à la fois. Appuyez sur le bouton SCENE et puis déplacer les potentiomètres de la préparation B au niveau désiré. Alternativement on peut rappeler une scène à 100% du niveau programmé au moyen des boutons flash. Voyez le chapitre OPTIONS pour les détails de comment le faire.

Il est nécessaire de retourner un potentiomètre à 0 avant qu'il puisse rappeler une scène de la même position sur une autre page.

Quand il y a un mixage de scènes sur plusieurs pages, le voyant MIX s'allume.

## COPY TO

Le bouton COPY TO permet de copier les sub masters entre eux et entre les 10 pages de mémoires. La mémoire de destination est sur-écrite par les nouvelles données.

| COPY TO | | |
|---|---|---|
| 1 | Appuyez sur COPY TO | Le voyant COPY TO flashe. |
| 2 | Sélectionnez la page de provenance. | |
| 3 | Appuyez sur le bouton flash de provenance. | |
| 4 | Sélectionnez la page de destination. | |
| 5 | Appuyez sur le bouton flash de destination. | |
| 6 | Appuyez sur COPY TO | Le voyant COPY TO cesse de flasher. |

## PILE ADD

'Pile add' continue à ajouter le contenu de plusieurs sub-masters à un seul sub-master choisi. Notez que la valeur la plus forte copié à un canal est la valeur mémorisée.

| PILE ADD | | |
|---|---|---|
| 1 | Appuyez sur COPY TO | Le voyant COPY TO flashe |
| 2 | Sélectionnez la page de destination. | |
| 3 | Tenez poussé le bouton flash de destination. | |
| 4 | Sélectionnez la page de provenance d'une scène désiré. | |
| 5 | Appuyez sur le bouton flash de cette scène | |
| 6 | Répétez les pas 4 et 5 pour les autres scènes. | |
| 7 | Lâchez le bouton flash que vous tenez poussé encore. | |
| 8 | Appuyez sur COPY TO. | Le voyant COPY TO s'éteint. |

## SEQUENCES

La Q24 peut mémoriser 24 séquences défilantes (chenillards) et les niveaux sélectionnés sur chaque canal durant la programmation. On utilise les boutons flash pour faire la mémorisation. On peut faire défiler quatre séquences à la fois. La Q24 a une capacité totale de 750 pas de séquence avec un maximum de 99 pas en chacune.

| PROGRAMMATION D'UNE SEQUENCE | | |
|---|---|---|
| 1 | Sélectionnez PROGRAM | Les voyants SCENE et CHASE s'allument. |
| 2 | Choisissez une vitesse de fondu enchaîné au moyen du bouton rotatif RATE | Ignorez ce pas si vous ne voulez pas de fondu enchaîné. |
| 3 | Tenez poussé le bouton FADE/CHASE | Ignorez ce pas si vous ne voulez pas de fondu enchaîné. |
| 4 | Appuyez sur CHASE | Le voyant SCENE s'éteint. |
| 5 | Appuyez sur l'un des bouton flash pour sélectionner une mémoire. | |
| 6 | Lâchez le bouton FADE/CHASE | Ignorez ce pas si vous ne voulez pas de fondu enchaîné. |
| 7 | Déplacez les potentiomètres de la préparation A pour composer le premier pas. | |
| 8 | Appuyez sur CHASE pour enregister le pas | Appuyez plusieurs fois pour une durée rélativement plus longue. |
| 9 | Répétez les pas 7 et 8 pour les pas subséquents de la séquence. | |
| 10 | Sélectionnez RUN | |

| DEFILE D'UNE SEQUENCE | | |
|---|---|---|
| 1 | Sélectionnez RUN | si vous n'êtes pas déjà là. |
| 2 | Appuyez sur CHASE | |
| 3 | Appuyez sur le bouton flash où la séquence est mémorisée. | La séquence commence à défiler. |
| 4 | Ajustez la vitesse au moyen du bouton rotatif RATE. | |
| 5 | Répétez les pas 2,3 et 4 pour faire défiler une autre séquence. | |
| 6 | Appuyez sur CHASE et le bouton flash pour éteindre une séquence | ou appuyez deux fois sur CHASE pour éteindre toutes les séquences qui défilent. |

| PROGRAMMATION D'UNE SEQUENCE DE SCENES | | |
|---|---|---|
| 1 | Appuyez sur scène. | Le voyant SCENE s'allume. |
| 2 | Sélectionnez PROGRAM | Les voyants SCENE et CHASE s'allument. |
| 3 | Choisissez une vitesse de fondu enchaîné au moyen du bouton rotatif RATE | Ignorez ce pas si vous ne voulez pas de fondu enchaîné. |
| 4 | Tenez poussé le bouton FADE/CHASE | Ignorez ce pas si vous ne voulez pas de fondu enchaîné. |
| 5 | Appuyez sur CHASE | Le voyant SCENE s'éteint. |
| 6 | Appuyez sur l'un des bouton flash pour sélectionner une mémoire. | |
| 7 | Lâchez le bouton FADE/CHASE | |
| 8 | Sélectionnez la page où se trouve la scène désirée | |
| 9 | Rappelez la scène au moyen du potentiomètre de la préparation B. | |
| 10 | Appuyez sur CHASE pour enrégister le pas. | |
| 11 | Répétez les pas 8, 9 et 10 pour las pas séquence subséquents. | |
| 12 | Sélectionnez RUN | |
| 13 | Appuyez sur SCENE | Le voyant SCENE s'éteint. |

| MODIFICATION D'UNE SEQUENCE | | |
|---|---|---|
| 1 | Sélectionnez MODIFY | |
| 2 | Re-programmez le temps de fondu enchaîné au moyen du Bouton rotatif RATE. | Le temps précédent est annulé durant modification mais ignorez ce pas si vous ne voulez pas de fondu enchaîné. |
| 3 | Appuyez sur FADE/CHASE | Ignorez ce pas si vous ne voulez pas de fondu enchaîné. |
| 4 | Appuyez sur CHASE | |
| 5 | Appuyez le bouton flash où se trouve la séquence. | On voit le premier pas de la séquence dans les voyants. |
| 6 | Déplacez les potentiomètres de la préparation A comme désiré | |
| 7 | Appuyez sur CHASE | Le prochain pas de la séquence apparaît dans les voyants |

| MODIFICATION D'UNE SEQUENCE | | |
|---|---|---|
| 8 | Répétez les pas 6 et 7 jusqu'au dernier pas de la séquence. | |
| 9 | Sélectionnez RUN | |

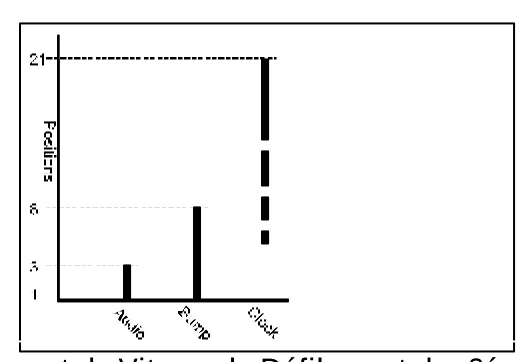
Sélectionnez MODIFY, ajustez RATE, appuyez sur FADE/CHASE, appuyez sur le bouton flash approprié et sélectionnez RUN.... pour changer la vitesse du fondu enchaîné seulement.

## DEFILEMENT SIMPLE

La séquence défile un seul cycle avant de retourner à l'état précédent. On peut faire défiler ainsi n'importe quelle séquence déjà programmée. Appuyez sur CHASE. Tenez poussé FADE/CHASE et appuyez sur le bouton flash approprié. Lâchez FADE/CHASE.

## VITESSE DE DEFILEMENT

Il y a 21 positions du bouton rotatif RATE qui contrôle la vitesse de défilement des séquences. On sélectionne l'une de ces positions pour faire défiler une séquence suivant (a) un signal audio ou (b) l'interrupteur BUMP ou (c) le contrôleur interne. Audio fonctionne seulement si le bouton rotatif est mis dans l'une des premières trois positions plus basses (tourné à gauche). BUMP fonctionne dans les huit premières positions. On peut utiliser l'interrupteur BUMP pour outrepasser l'entrée audio. Le contrôleur interne commence à entrer en vigueur à la cinquième position; celle-ci représente la vitesse de défilement la plus lente mais l'interrupteur BUMP peut fonctionner encore. Comme on tourne le bouton vers la droite, la vitesse devient de plus en plus rapide et BUMP ne vous sert plus rien. Voyez le diagramme suivant:-




Sélectionnement de Vitesse de Défilement des Séquences

## SEQUENCES PREPROGRAMMES

Il est expliqué dans le chapitre OPTIONS comment sélectionner cette fonction qui vous donne accès aux séquences préprogrammées dans les premières quatre mémoires. On peut les modifier ou les annuler comme n'importe quelle autre. On les annule tous, en sélectionnant cette option de nouveau.

## DMX ET LA Q24

On utilise le protocole de série DMX512 pour permettre une plus grande subtilité de contrôle et également pour réduire la quantité de câblage entre les divers appareils. La Q24 peut faire sortir seulement 24 canaux d'informations mais elle peut les conduire à 96 adresses différentes. Lorsque vous recevez la Q24, une trame DMX de base est déjà installé. Il transmet les canaux de la Q24 en groupes de 24, pour que le canal no. 1 de la Q24 soit transmis aux canaux DMX no. 1, 25, 49 et 73. Le canal no. 2 est transmis aux canaux 2, 26, 50, et 74. Les canaux 3-24 suivent le même système.

## PREPARATION DE LA Q24 POUR PROGRAMMATION DMX (SOFTPATCH)

Si vous voulez lier la Q24 aux projecteurs intélligents qui peuvent fonctionner sous le protocole DMX, il vous faut d'abord annuler la programmation précédente ou, s'il n'y en a pas, annuler la trame de base. Il y a trois options que l'on utilise lors de la mise sous tension qui sont afférentes à la programmation DMX.

- Bouton flash No. 2 pour vidanger la mémoire DMX.
- Bouton flash No. 7 pour permettre/empêcher la programmation DMX
- Bouton flash No. 8 pour rétablir complêtement la Q24, installer la trame DMX de défaut, empêcher la programmation DMX.

Il est donc nécessaire d'établir par tâtonnements que la programmation DMX est permise et puis de vider la mémoire DMX. Constatez que l'on peut arriver à un état de connu par un rétablissement total, quoique cette action aille annuler toute la programmation précédente de scènes etc.

## PROJECTEURS A MIROIRS ET GOBOS

Il peut être nécessaire de contrôler les caractéristiques suivantes des projecteurs intélligents:-

1. Miroir, axe X
2. Miroir, axe Y
3. Changement de couleur
4. Changement de gobo
5. Vitesse de stroboscope
6. Niveau de gradation
7. Iris

Le schéma à la fin de cette section montre une configuration possible pour le contrôle des 14 canaux de deux tels projecteurs par les premiers douze canaux de la Q24. On configure les deux projecteurs pour avoir les adresses de départ DMX de 1 (pour le premier) et 8 (pour le deuxième).

On peut ajouter des projecteurs à cet exemple, les configurant pour avoir l'adresse de départ 1 ou 8, afin qu'ils fonctionnent comme le projecteur no. 1 ou le no. 2. On peut voir que le canal no. 11 de la Q24 contrôle les canaux DMX nos. 6 et 13; le canal no. 12 contrôle les canaux DMX nos. 7 et 14.

## UTILISATION DES BLOCS DE PUISSANCE

Tandis que les projecteurs intélligents sont connectés directement au secteur, les projecteurs simples seront connectés au secteur au moyen d'un bloc de puissance. On peut utiliser un bloc de puissance comme le QPack et allouer une adresses DMX à 96 canaux d'éclairage. Le sélectionnement de l'adresse se fait au moyen du sélecteur au face avant du QPack. Puisque le Q Pack soit un bloc de six canaux, il groupe les canaux DMX en blocs de 6, commençant à l'adresse choisie.

## PROGRAMMATION DMX

Les 24 canaux de sortie analogiques peuvent être transmis comme données DMX à 96 canaux DMX différents. Dans la trame de base les canaux 1 à 24 sont répétés sans arrêt par tous les 96 canaux (en groupes de 24 par page de mémoire). Pourtant vous pouvez changer ceci pour permettre l'usage plus flexible de blocs de puissance DMX ou des projecteurs intélligents. Pour assigner un canal DMX à un canal de pupitre vous devez savoir comment identifier le canal DMX. Cela est déterminé par le numéro de page et la position sur la page.

Pour rendre ceci plus facile on vide d'abord la mémoire DMX des informations préalablement enregistrées. Videz la mémoire DMX comme décrit dans le chapitre 'Options'.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Notez que dans le plan DMX de défaut | les canaux | 1-24 | se trouve sur la page no. | 1 |
| | | 25-48 | " | 2 |
| | | 49-72 | " | 3 |
| | | 73-96 | " | 4 |

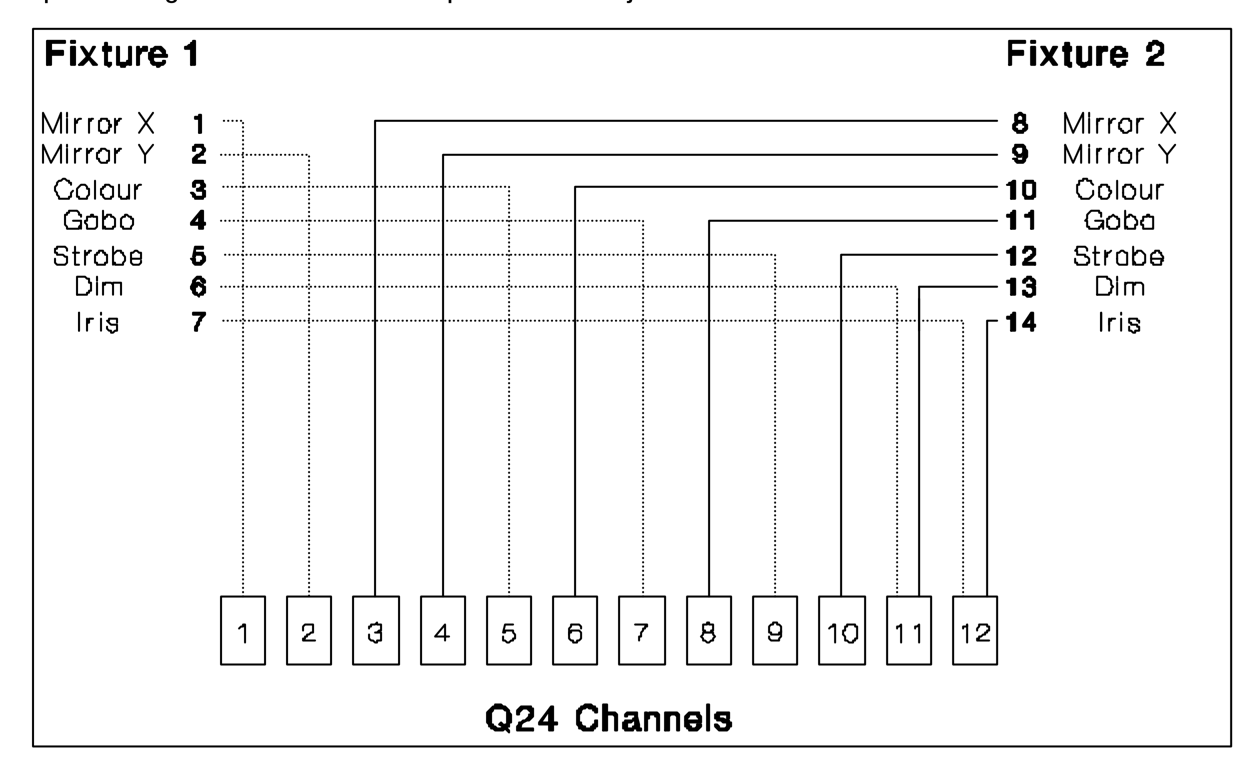
Il est donc le cas que.......

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Le canal DMX no. | 4 | se trouve sur la page | 1 | bouton flash no. | 4 |
| " | 27 | " | 2 | " | 3 |
| " | 58 | " | 3 | " | 10 |

| PROGRAMMATION DMX | | |
|---|---|---|
| 1 | Sélectionnez BLIND | |
| 2 | Sélectionnez le canal DMX voulu | au moyen du bouton rotatif PAGE et le bouton flash approprié. |
| 3 | Sélectionnez le canal de pupitre qui va être transmis à l'adresse DMX choisie | au moyen du bouton flash approprié. |
| 4 | Dé-sélectionnez BLIND | |
| 5 | Répétez le pas 1 à 4 jusqu'à ce que tous les canaux sont programmés. | |

BLOCAGE D'UN CANAL

Chaque canal peut être isolé en cas de fonctionnement défectueux. La procédure est la même que l' enrégistrement DMX sauf qu'un canal déjà sélectionné devient désélectionné.



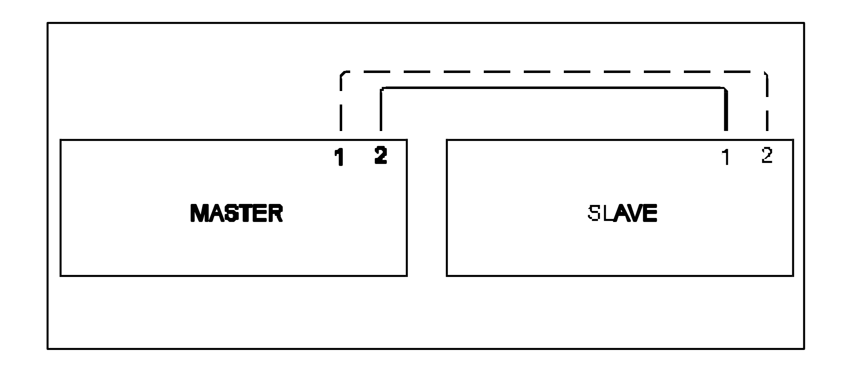
## MODE MAITRE/ESCLAVE

Vous pouvez relier ensemble deux pupitres Q24 comme maître et esclave. Les potentiomètres 'master' du pupitre esclave ne fonctionnent plus et seulement les potentiomètres et les boutons flash de chaque canal peuvent être utilisés. Toutes les autres fonctions résident dans le pupitre 'master'.

Etablissez le lien dans la manière suivante. Allumez le pupitre esclave en tenant poussé le bouton flash no. 10. Ni le voyant 'Desk On' ni le voyant 'Slave' s'allument. Utilisez deux câbles DIN de LightProcessor (180°, 5 broches) pour relier les deux pupitres, en vous assurant que les deux câbles ont croisé, prise 1 à prise deux sur l'autre pupitre et vice versa. (Voyez ci-dessous). Allumez le pupitre 'master'. Les voyants 'Desk On' et 'Slave' sur le pupitre esclave s'allument et le voyant 'Desk On' sur le pupitre 'master'. Vous avez ainsi le contrôle maître/esclave. En mode manuel vous avez un système de 48 canaux avec les potentiomètres 'master' et le contrôle de temps de fondu sur le pupitre 'master'. En mode scène vous pouvez programmer/rappeler 240 scènes de 48 canaux et 24 séquences de 48 canaux.

En mode maître/esclave le signal DMX sort du pupitre esclave. Vous pouvez programmer 48 canaux de pupitre à 96 adresses DMX.

Toute la programmation se fait au moyen du pupitre 'master'. Vous pouvez sélectionner les canaux 25-48 en tenant poussé le bouton FADE/CHASE et en ajoutant 24 à la valeur de chaque bouton flash.



## OPTIONS

Il existe plusieurs options pouvant être utilisées à la mise sous tension de l'appareil. Pour sélectionner une option, coupez d'abord le courant. Tenez poussé le bouton flash approprié et remettez le courant.

La liste suivante vous montre les options disponibles.

1. Programme Serré. Fonction alternée pour permettre/empêcher la programmation.

2. Vidange de Mémoire DMX. Annule toute la programmation DMX précédente.

3. Inversion de la Fonction du MASTER B. Fonction alternée.

4. Version de Software. Indication dans les LED.

5. Utilisation des Boutons Flash pour Rappeler les Scènes à 100% de leur valeurs programmées.

6. Temps de Fondu des Scénes 1-10 secondes ou 1 seconde à 4 minutes. Fonction alternée.

7. Permettre/Empêcher la Programmation DMX. Fonction alternée.

8. Rétablissement Total. Annule toute programmation.

9. Solo. Pour Changer le Fonctionnement des Boutons Flash. Fonction alternée normal/solo.

10. Master/Slave. Fonction altern,e pour faire fonctionner la Q24 comme 'Master' ou 'Slave' (maître/esclave). Le fonctionnement normal est 'Master'.

11. Chenillards Incorporés. Pour sélectionnement des chenillards incorporés.

12. Warm Start. Le chenillard dernièrement sélectionné commence à défiler lors de la mise sous tension.

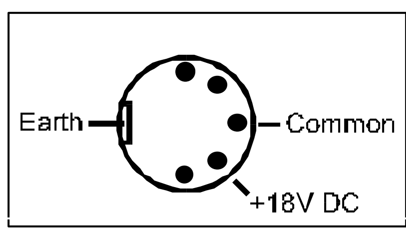
## CONNECTIONS

IMPORTANT: Il est indispensable que cet appareil soit connecté à terre, pour minimiser le parasitage électromagnétique.

## ALIMENTATION

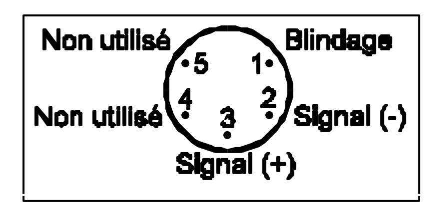
Il faut livrer une tension de +18V. DC à 800mA
Vous pouvez le fournir au moyen

- D'un bloc d'alimentation Q24 de LightProcessor via la prise DIN à 5 broches 'PSU IN.'
- Une tension fantôme d'un QPack via les prises de sortie analogique à 8 broches. Notez qu'il est nécessaire d'employer la tension fantôme de quatre blocs QPack pour piloter la Q24.

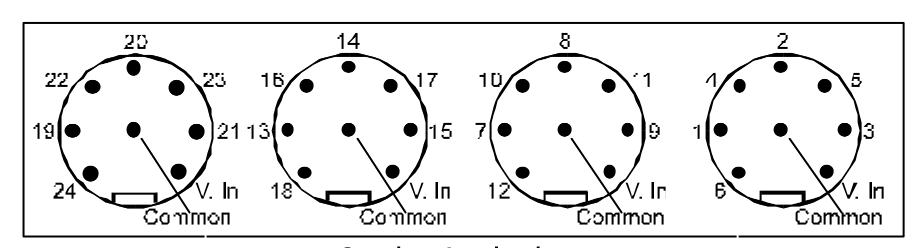


Entrée Tension

ENTRÉE AUDIO: 775 mV (niveau de ligne).



Sortie DMX



Sorties Analogiques

## AVIS

Ce mode d'emploi est disponible aussi en langue anglaise, allemande ou espagnole à titre gracieux pour ceux qui ont rempli le formule ce-dessous et l'ont renvoyé à LightProcessor. Pour d'autres utilisateurs les copies supplémentaires seront facturées.

Nous sommes toujours heureux de recevoir les observations de nos utilisateurs.

Nous vous remercions d'avoir choisi LightProcessor.

## A L'UTILISATEUR

Ce produit est garanti par LightProcessor pendant un an contre fabrication ou composant défectueux, sauf en cas de réparation non-autorisée.

Nous vous prions de remplir ce formule et de le renvoyer chez LightProcessor à l'adresse sur la première page de ce mode d'emploi pour enrégistrer ce produit.

Q24, no.:-

Acheteur......................................................................

Adresse.......................................................................

.......................................................................................

.......................................................................................

Pays............................................................................

Date d'achat...............................................................